

# LODE RUNNER™

## HOW TO PLAY

ROM 32KB

Licensed From Broderbund

1 player

*By using  
the Keyboard,  
create your own  
original maze  
games!!*



Game Cartridge  
For SC-3000 or SG-1000

SEGA®



# **CONTENTS**

	Page
<b>GAME INSTRUCTIONS .....</b>	<b>1</b>
<b>BEFORE YOU START.....</b>	<b>1</b>
<b>HOW TO OPERATE</b>	
<b>WHEN PLAYING BY USING THE KEYBOARD</b>	
<b>(SC-3000 SERIES AND SG-1000 SERIES + SK-1100) ..</b>	<b>2</b>
<b>WHEN PLAYING BY USING THE JOYSTICK</b>	
<b>(SJ-200, SJ-150 AND SJ-300) .....</b>	<b>2</b>
<b>HOW TO PLAY .....</b>	<b>3</b>
<b>SCORES .....</b>	<b>4</b>
<b>ILLUSTRATION.....</b>	<b>4</b>
<b>FOR THE USERS OF THE SG-1000 SERIES .....</b>	<b>5</b>
<b>FOR THE USERS OF THE SC-3000 SERIES AND</b>	
<b>THE SG-1000 SERIES + SK-1100 .....</b>	<b>6</b>
<b>MODIFICATION &amp; CREATION OF GAME .....</b>	<b>7</b>
<b>CREATING A NEW GAME .....</b>	<b>8</b>
<b>MODIFICATION OF A SEGA GAME.....</b>	<b>9</b>
<b>CAUTIONS FOR OPERATION .....</b>	<b>10-11</b>
<b>LIST OF SPECIAL KEYS.....</b>	<b>11</b>

# GAME INSTRUCTIONS

(for one player)

In this game there are 80 scene levels in which you try to capture the gold chests that can be found in various places. Dig holes so as to let the enemy fall into them. Move quickly to bewilder your foe and try to climb up to the highest part of the screen in a sudden dash of speed. The maze levels from 81 to 256 are provided for your own designing enjoyment to create as many new games as you like!! This is really a super-game made just for an inventive type of game creator like yourself.

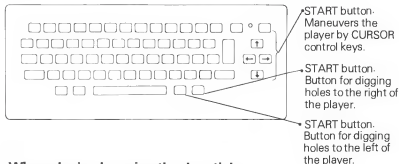
## BEFORE YOU START

1. This Game Cartridge is intended for the SEGA Personal Computer SC-3000 series or the Computer Video Game SG-1000 series.
2. Turn the power "ON" after inserting the Cartridge in the ROM Cartridge Inlet of the SC-3000 series or the SG-1000 series.  
The Body and/or the Cartridge may be damaged if you insert the Cartridge in the body without turning the power off, so care should be taken in this respect.
3. A Joystick for the SG-1000 series and the Keyboard or Joystick (optional) for the SC-3000 series can be used to control this game. The SEGA's Keyboard (SK-1100/optional) can be connected to the SG-1000 series so as to allow keyboard operation similar to that of the SC-3000.
4. When playing by using the Joystick for the SC-3000 series, insert the Connector into the "JOY 1" port.
5. When playing by using the Keyboard (SC-3000 series and SG-1000 series + SK-1000), refer to the illustration.
6. After using the Cartridge, turn the console power "OFF", pull the Cartridge out and put it in a case for careful storage.

# HOW TO OPERATE

## When playing by using the Keyboard

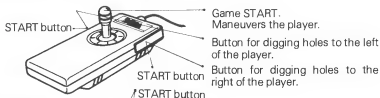
(SC-3000 series and SG-1000 series + SK-1100)



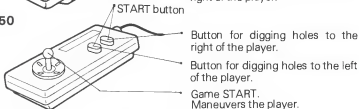
## When playing by using the Joystick

(SJ-200, SJ-150 & SJ-300)

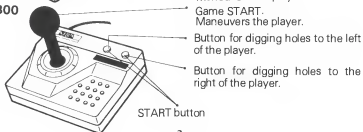
### SJ-200



### SJ-150



### SJ-300



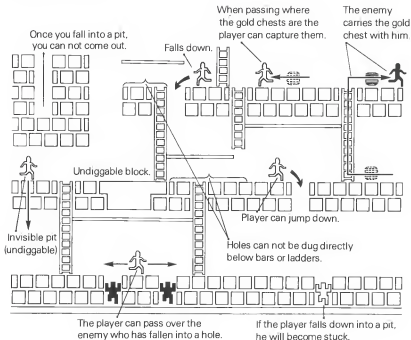
# HOW TO PLAY

- Press the START button to commence game play.
- Maneuver the player by using the JOYSTICK or CURSOR control keys of the Keyboard.
- Dig holes by using the 2 buttons (the Joystick controller panel's right and left buttons) or the **HOME/CLR** or **INS/DEL** keys of the Keyboard. Holes can be drilled in the blocks that have cracks but not directly below the ladders or bars and not in a pit. The holes made will be filled up after a certain period of time passes. Be sure to drill the holes in a manner which enables you to play in an advantageous position.
- You can safely pass over the pits from the moment that the enemies fall into them and become stuck.
- Those enemies who fall into the pits will come out after a certain period of time has elapsed. Depending on the player's timing when drilling a hole, the enemies may find themselves buried in it.
- Once the player falls into the pits, he will not be able to come out and will become buried there.
- When passing where the gold chests are, the player can capture them. If he is successful in collecting all of the treasure and reaches the highest part of the ladder, then he can proceed to the next level but sometimes this is not possible because one or more enemies are still hiding the gold chests. Drill holes so as to cause the enemies to fall into the pits and you can then capture their gold chests.
- The number of players allowed for one game is 5. A player is added every time one level is cleared.
- For the first 80 level scenes, baffling mazes appear one after another. The most interesting part of the "LODE RUNNER" is to figure out what sort of technique should be utilized in order to solve each maze riddle.
- By using the Keyboard or the Joystick during game play, special maneuvering can freely be done to change the LEVEL numbers, the number of MEN (players) and to delete the players who became stuck in the pits. For details, refer to page 5 for the SG-1000 series, page 6 for the SC-3000 series and the SG-1000 series + SK-1100.
- By using the Keyboard, you can create your own original mazes from levels 81-256 and SAVE them on tape, thereby enabling you to enjoy playing the game that you yourself created at anytime in the future. For details, refer to page 6-10.

## SCORES

Digging a hole .....	250 points
Causing the enemy to fall into a hole .....	75 points
When the enemy is buried in a hole .....	75 points
Bonus .....	1,500 points
(every time one level is cleared.)	

## ILLUSTRATION



## FOR THE USERS OF THE SG-1000 SERIES

- I. During play, keep the 2 buttons (the Joystick controller panel's right and left buttons) simultaneously pressed down for some time, and the following will be displayed on the screen:

- |   |
|---|
| <ol style="list-style-type: none"><li>1. PLAY LEVEL</li><li>2. ADDITIONAL PLAYERS</li><li>3. ESCAPE</li><li>4. RETURN</li></ol> |
|---|

Move the Joystick vertically and select any of the above numbers (1 ~ 4) which will then blink.

By so doing, the following operations are possible:

**1. PLAY LEVEL:**

Press the Joystick controller panel's left-hand side button to proceed through the levels (scene numbers) one by one, and press the right hand side button to regress the level numbers to the previous level numbers one by one.

**2. ADDITIONAL PLAYERS:**

By pressing either one of the 2 buttons of the Joystick controller panel, the number of players can be increased from 1 to 999.

**3. ESCAPE:**

Press either button so as to have this display when the player is trapped in the mazed wall, making it impossible to continue playing the game. You will lose the player when you press the button and the game will restart.

**4. RETURN:**

After selecting the play level and the number of additional players, press either one of the 2 buttons to restart the game.

- II. You can fully enjoy playing the game by using the SG-1000 series only but you can not create your own mazes.  
If you desire to design your own games, use the SEGA Keyboard SK-1100 by connecting it to the SG-1000 series.



# FOR THE USERS OF THE SC-3000 SERIES AND SG-1000 SERIES + SK-1100

During play, the following operations are possible.

- CTRL - [6]**: Proceeds to the next level (scene no.).
- CTRL - [2]**: The number of players can be increased from 1 to 999.
- CTRL - [A]**: Press this when the player is stuck in the mazed walls and unable to continue game play. You will lose the player when you press the button and the game will restart.
- CTRL - [R]**: Pushing this will result in a GAME OVER and the play mode will return to the DEMO mode which was the status before game play.

When playing the selected game of your preference, control operation is as follows:

## ④ EDIT MODE INPUT

Depending on the screen status, the following 3 ways are applicable:

- During the DEMO mode, **CTRL - [E]**
- During game play, **CTRL - [R] → CTRL - [E]**
- After pressing the START button and before moving the player } **CTRL - [E] → CURSOR control keys,**

**HOME CLR.** **INS DEL.**

Joystick or Joystick controller panel's right and left buttons

Move either one of the above

**LODE RUNNER  
BOARD EDITOR**

- \* When pressing **CTRL - [E]** or **CTRL - [R]**, press the 2 keys (**CTRL** + **[E]** or **[R]**) simultaneously.

## ⑤ PLAY LEVEL INPUT

**[P] → PLAY LEVEL [0][0][1] → 001 - 080 (input the level no.)**

**PLAY LEVEL [X][X][X] → [CR] → PLAY START**

Now, it's time for you to create your own original games and SAVE them on tape for your future playing enjoyment.

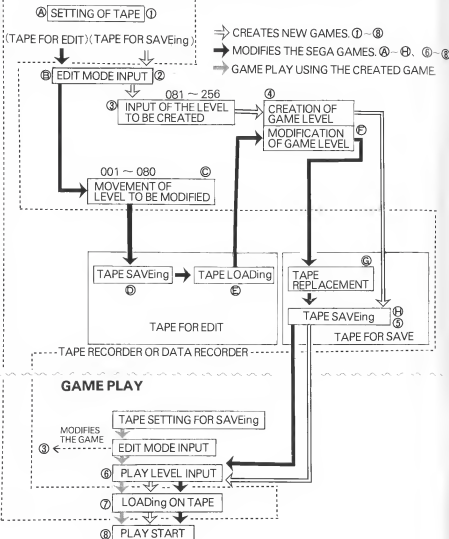
Decide on whether you would like "to create your own games from the beginning" or "to modify SEGA's games into new games"

To begin with, refer to Tables 2 and 3, and then Table 1 after you become familiar with the 2 tables.

You will find that games can easily be created.

Prepare 2 kinds of tapes, one for EDIT (used when SAVEing the games to be modified) and the other for SAVEing (to save the newly created games).

# MODIFICATION & CREATION OF GAME (TABLE 1)



# CREATING A NEW GAME (TABLE 2)

① SET THE TAPE FOR SAVING ON THE TAPE RECORDER

(SEE CAUTION 2 ON PAGE 10)

② EDIT MODE INPUT (SAME AS ② ON PAGE 6)

③ INPUT OF THE LEVEL TO BE CREATED

[E] → EDIT LEVEL 001 → ENTER LEVEL No. (001-256)

EDIT LEVEL 081

(SEE CAUTION 3 ON PAGE 10)

CR

TAPE LOAD (Y/N)

N

THE CURSOR COMES TO THE LEFT  
END OF THE BLACK SCREEN

④ CREATION OF GAME LEVEL

MOVE THE CURSOR ON THE SCREEN BY THE CURSOR CONTROL KEY  
AND PRESS THE [1] ~ [0] KEYS TO CREATE GAME LEVELS



1 DIGGABLE BLOCK



5 PIT



8 ENEMY (THE  
MAXIMUM NO IS 5)



2 UNDIGGABLE BLOCK



6 THE LADDER THAT  
APPEARS AFTER  
CAPTURING ALL THE  
GOLD CHESTS



9 PLAYER (1)



3 LADDER



7 GOLD CHEST



0 BLANK (DELETES  
THE CREATED  
SCENE LEVEL)



4 BAR

(SEE CAUTION 4 ON PAGE 11)

⑤ SAVES ONTO THE TAPE

CTRL - [Q] → LEVEL HAS BEEN --- MODIFIED LEVEL (Y/N)

LODE RUNNER BOARD EDITOR

TAKE NOTE OF THE  
TAPE RECORDER'S  
COUNT METER AT  
THE TIME OF SAVE  
START

SAVE START

THE SAVING STATUS BY THE  
TAPE RECORDER (REC - PLAY OR  
SAVE-LOAD)

SAVE END

LODE RUNNER BOARD EDITOR

TAPE STOP

TAKE NOTE OF THE TAPE RECORDER'S  
COUNT METER AT THE TIME  
OF THE COMPLETION OF SAVING

ANOTHER METHOD OF SAVING

CTRL - [S]

TAKE NOTE OF THE TAPE RECORDER'S COUNT METER AT THE  
TIME OF SAVE START AND THEN PRESS THIS AFTER MAKING

SURE THAT THE TAPE RECORDER IS IN A SAVE CONDITION AND YOU CAN SAVE AT ONCE. TAKE NOTE OF THE COUNT METER AT THE TIME OF THE COMPLETION OF SAVING.

(SEE CAUTION 5 & 6 ON PAGE 11)

## GAME PLAY USING THE CREATED GAME

SET THE SAVE TAPE THAT HAS SAVED NEW GAMES

EDIT MODE INPUT (SAME AS ② ON PAGE 6) ——— MODIFIES THE GAME ③

### ⑥ PLAY LEVEL INPUT

P → **PLAY LEVEL 001** → ENTER PLAY LEVEL NO. (081 - 256)

TAPE LOAD (Y/N) ← CR ← **PLAY LEVEL 081**

### ⑦ LOAD FROM TAPE

REVIEW TAPE UP TO THE COUNT METER NO. WHICH WAS TAKEN NOTE OF AT THE TIME OF SAVE START → Y → **LOAD START** → TAPE LOAD (PLAY)

**FOUND**

TAPE STOP ← GAME LEVEL IS DISPLAYED ON THE SCREEN ← **LOAD END**

(SEE CAUTION 8 ON PAGE 11)

### ⑧ PLAY START

## MODIFICATION OF A SEGA GAME (TABLE 3)

① SET EDIT TAPE IN THE TAPE RECORDER

② EDIT MODE INPUT (SAME AS ② ON PAGE 6)

### ③ MOVEMENT OF THE LEVEL TO BE MODIFIED

M → **MOVE LEVEL 001**

ENTER THE NUMBER OF LEVEL TO BE MODIFIED (001 - 080)

**MOVE LEVEL 001** → CR

**MOVE LEVEL 001 TO LEVEL 001**

ENTER WHICH NUMBER (081 - 256) THE LEVEL IS TO BE MOVED TO.

← **MOVE LEVEL 001 TO LEVEL 082**

CR → **MOVE LEVEL 001 TO LEVEL 082**  
**TAPE SAVE (Y/N)**

(SEE CAUTION 3 ON PAGE 10)

(CONTINUED ON THE NEXT PAGE)

④ SAVE THE LEVEL TO BE MODIFIED ONTO TAPE.

THE STATUS OF SAVEing BY  
THE TAPE RECORDER  
(REC-PLAY OR SAVE-LOAD)

→ Y → **SAVE START** → **SAVE END**

TAPE REVIEW → TAPE STOP → **LODE RUNNER BOARD EDITOR**

⑤ LOAD FROM TAPE

**E** → **EDIT LEVEL 082** → **CR** → **TAPE LOAD (Y/N)** → **Y**  
(SEE CAUTION 7)

**LOAD END** → **FOUND** → **TAPE LOAD (PLAY)** → **LOAD START**  
(SEE CAUTION 8)

↓  
THE SCREEN ON WHICH THE CURSOR  
COMES TO THE LEFT END CAN BE SEEN → **TAPE STOP**

⑥ MODIFICATION OF GAME LEVEL (SAME AS ④ ON PAGE 8)

(SEE CAUTION 4)

⑦ REPLACE THE TAPE RECORDER'S EDIT TAPE WITH TAPE FOR  
SAVEing.

(SEE CAUTION 2)

⑧ SAVE THE SCENE LEVEL OF WHICH MODIFICATION WAS  
COMPLETED ONTO TAPE (SAME AS ⑤ ON PAGE 8).

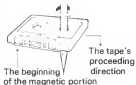
(SEE CAUTION 5 & 6)

HOW-TO-PLAY AS PER ⑥ & ⑦ ON PAGE 9.

## CAUTIONS FOR OPERATION

**CAUTION 1:** The 4 Joystick operations mentioned on page 5 are applicable only when the Joystick is connected to the SG-1000 series and the connection of the Joystick to the Keyboard (SC-3000 series and SG-1000 series + SK-1100) will be ineffective. Operate the Keyboard in a manner as shown on page 6.

**CAUTION 2:** When initially setting the tape for SAVE, make sure that the beginning of the magnetic portion which is recordable matches the position marked with an arrow as shown below in a manner so as to have the tape recorder's count meter become 000 at said position.



**CAUTION 3:** Even when SAVEing onto a tape by creating various games, entering level numbers in the sequential order is not always necessary. However, it is convenient and easy to SAVE the 176 levels from level 81 to 256 in the sequential order.

- CAUTION 4: When completing the game level programming, always make sure that the player is participating in the game.
- CAUTION 5: When SAVEing, be sure to record the tape recorder's count meter at the time when SAVEing started and when it was completed. Otherwise, LOADING may not be possible or the games that were previously created and SAVEed may be deleted at the time of the next SAVEing. Also, be sure to SAVE the next game 4 or 5 seconds into the tape after the finish of the SAVEing of the previous game.
- CAUTION 6: SAVE may not be possible by utilizing the other maker's tape recorders. Neither the SC-3000 series nor the SG-1000 series + SK-1100 has the VERIFY function. Upon the completion of SAVEing, be sure to check if SAVEing has been done correctly by displaying the actual game on the screen in the manner as per ⑥ and ⑦ described on page 9.
- CAUTION 7: Moving this level will not cause the original level 1 to be deleted. The game which was moved to level 200 and then modified can not be transferred to the original level 1.
- CAUTION 8:
  - When the LOADING from the tape ends with the display of **SKIP** — the number of the level entered at the time of SAVEing and that entered at the time of LOADING are different. Rewind the tape, turn the power for the Personal Computer off and then turn the power on, input the EDIT mode and operate as per ⑥ and ⑦ as described on page 9.
  - When **TAPE READ ERROR** is displayed while LOADING from the tape — after a certain period of time, the status will become as when the EDIT mode was input, so operate as per ⑥ and ⑦ on page 9. This sort of error often occurs where the sound volume is not appropriate or when old tapes are used. This is not the computer's fault but is due to the cassette recorder's performance. Try again by changing the levels of the cassette recorder's sound volume and tone control. If LOADING can still not be properly done, then use the SEGA DATA RECORDER SR-1000.

## LIST OF SPECIAL KEYS

KEYS	FUNCTIONS
<b>CTRL - 6</b>	Proceeds to the next level (scene no.).
<b>CTRL - 2</b>	Increases the number of players from 1 to 999
<b>CTRL - A</b>	Press this key when the player is stuck in the mazed walls and game becomes no longer continuable. You will lose the player when you press the button and the game will restart.
<b>CTRL - R</b>	Pressing this key makes GAME OVER appear on the screen and the status returns to the DEMO mode before playing the game.
<b>CTRL - E</b>	Inputs the EDIT mode.
<b>E</b>	Inputs the level of the game to be created.
<b>P</b>	Inputs the level of game play.
<b>M</b>	Inputs the level of the game to be modified.
<b>CTRL - Q</b>	SAVEing can be done after confirming whether to SAVE or not.
<b>CTRL - S</b>	Can SAVE at once.

## CONTENU

	PAGE
INSTRUCTIONS DE JEU .....	1
AVANT DE COMMENCER .....	1
COMMENT PROCEDER	
UTILISATION D'UN CLAVIER POUR JOUER	
(SERIE SC-3000 ET SERIE SG-1000 + SK-1100) ....	2
UTILISATION D'UNE MANETTE DE JEU	
(SJ-200, SJ-150 ET SJ-300) .....	2
COMMENT JOUER .....	3-4
SCORES .....	4
ILLUSTRATION .....	4
POUR L'UTILISATEUR DE LA SERIE SG-1000 ....	5
POUR L'UTILISATEUR DE LA SERIE SC-3000	
ET DE LA SERIE SG-1000 + SK-1100 .....	6
MODIFICATION & CREATION DE JEU.....	7
CREATION D'UN NOUVEAU JEU .....	8
MODIFICATION D'UN JEUX SEGA .....	9
PRECAUTION D'EMPLOI .....	10-11
LISTE DES TOUCHES SPECIALES .....	11

# INSTRUCTIONS DE JEU

(pour un joueur)

Dans ce jeu il y a 80 niveaux dans lesquels vous tentez de vous emparer de coffres remplis d'or, situés en divers endroits. Creusez des trous de façon à y faire tomber vos ennemis. Déplacez vous rapidement de façon à désorienter votre adversaire et essayez de grimper jusqu'à la partie la plus haute de l'écran dans un soudain éclair de vitesse. Les niveaux 81 à 256 sont fournis pour votre propre esprit créatif, ils vous permettent de créer autant de nouveaux jeux que vous le désirez!! Il s'agit vraiment d'un super-jeu destiné à un concepteur de jeux tel que vous.

FRANÇAIS

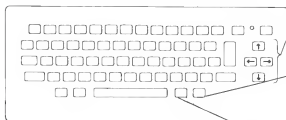
## AVANT DE COMMENCER

1. Cette cartouche de jeu est destinée à être utilisée avec l'ordinateur personnel SEGA de la série SC-3000 ou avec l'ordinateur de jeux vidéo de la série SG-1000.
2. Mettre l'appareil en marche (ON) après avoir inséré la cartouche dans la fente d'introduction de cartouche ROM du SC-3000 ou du SG-1000. L'appareil et/ou la cartouche peuvent être endommagés si vous insérez la cartouche dans l'appareil sans l'avoir mis hors tension. Aussi vous devez prendre les précautions nécessaires.
3. Une manette de jeu pour la série SG-1000 et un clavier ou une manette de jeu (optionelle) pour la série SC-3000 peuvent être utilisés pour contrôler le déroulement du jeu.  
Le clavier SEGA (SK-1100/optionel) peut être connecté à la série SG-1000 et ainsi permettre un fonctionnement similaire à celui du SC-3000.
4. Lorsque vous jouez en utilisant une manette de jeu avec la série SC-3000, insérer le connecteur dans la prise "JOY 1".
5. Lorsque vous jouez en utilisant le clavier (série SC-3000 et série SG-1000 + SK-1100), reportez-vous à l'illustration.
6. Après avoir utilisé la cartouche, mettre hors tension la console (OFF), retirer la cartouche et replacer la dans son étui pour un rangement soigneux.



# COMMENT PROCEDER

## Utilisation d'un clavier pour jouer (série SC-3000 et série SG-1000 + SK-1100)



Touche de départ  
(START)

Déplacement du  
joueur à l'aide des  
touches de  
déplacement du  
 curseur

Touche de départ  
(START)

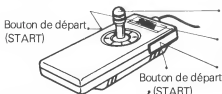
Touche  
permettant de  
creuser des trous à  
la droite du joueur

Touche de départ  
(START)

Touche  
permettant de  
creuser des trous à  
la gauche du joueur

## Utilisation d'une manette de jeu (SJ-200, SJ-150 et SJ-300)

### SJ-200



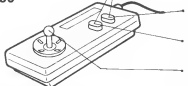
Bouton de départ.  
(START)

Bouton de départ (START).  
Déplacement du joueur

Bouton permettant de creuser  
des trous à la gauche du joueur

Bouton permettant de creuser  
des trous à la droite du joueur

### SJ-150



Bouton permettant de creuser  
des trous à la droite du joueur

Bouton permettant de creuser  
des trous à la gauche du joueur

Bouton de départ (START).  
Déplacement du joueur

### SJ-300



Bouton de départ (START).  
Déplacement du joueur

Bouton permettant de creuser  
des trous à la gauche du joueur

Bouton permettant de creuser  
des trous à la droite du joueur

Bouton de départ (START)

# COMMENT JOUER

- Appuyer sur le bouton de départ (START) pour débiter le jeu.
- Déplacer le joueur en utilisant la manette de jeu ou les touches de déplacement du curseur dans le cas du clavier.
- Creuser des trous en utilisant les 2 boutons (boutons de droite et de gauche du panneau de commande de la manette de jeu) ou les touches **HOME/CLR** ou **INS/DEL** du clavier. Des trous peuvent être percés dans les briques lézardées, mais pas juste en dessous des échelles ou barres ainsi que dans les fosses. Les trous ainsi faits seront rebouchés après un certain laps de temps. Assurez-vous de creuser des trous de façon à ce qu'ils vous permettent de jouer dans une position favorable.
- Vous pouvez franchir en toute sûreté les fosses à partir du moment où un ennemi y tombe et y reste.
- Vos ennemis qui tombent dans une fosse en ressortiront après qu'une certaine période de temps se soit écoulée.  
Selon le temps que vous mettez pour creuser des trous, vos ennemis peuvent s'y retrouver enterrés.
- Une fois que le joueur est tombé dans une fosse, il ne sera pas capable d'en ressortir et il y sera enterré.
- Lorsqu'il passe à l'endroit où se trouvent les coffres remplis d'or, le joueur peut s'en emparer. S'il réussit à s'emparer de tous les trésors et atteint le point le plus haut de l'échelle, il peut alors essayer le niveau supérieur. Cependant cela n'est parfois pas possible car un ou plusieurs ennemis sont cachés dans les coffres remplis d'or. Creuser des trous de façon à ce que ces ennemis tombent dans les fosses, ce qui vous permettra de vous emparer de leurs coffres remplis d'or.
- Le nombre de joueurs disponibles pour une partie est 5. Un joueur additionnel est obtenu chaque fois qu'un niveau est vidé.
- Pour les 80 premiers niveaux, des labyrinthes déconcertants apparaissent les uns après les autres. La partie la plus intéressante de "LODE RUNNER" est de découvrir quelles techniques employer pour résoudre l'énigme de chacun de ces labyrinthes.
- En utilisant le clavier ou la manette de jeu en cours de jeu, il est possible, par certaines manœuvres, de changer le numéro de niveau (LEVEL), le nombre de joueurs (MEN) ainsi que de détruire les joueurs qui sont restés

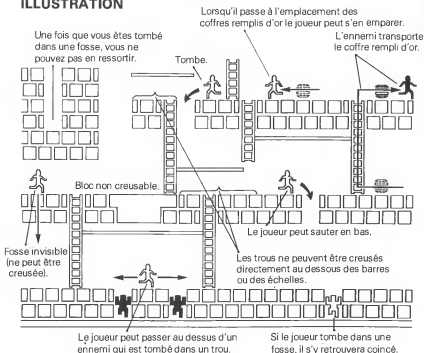
coincés dans des fosses. Pour plus de détails se référer page 5 pour la série SG-1000 et page 6 pour la série SC-3000 et pour la série SG-1000 + SK-1100.

- Grâce au clavier, vous pouvez créer vos propres labyrinthes entre les niveaux 81 et 256 et les sauvegarder (SAVE) sur bande, vous permettant ainsi de jouer avec joie à un jeu que vous avez créé, et cela n'importe quand dans le futur. Pour plus de détails référez-vous page 6 - 10

## SCORES

Creusement d'un trou .....	250 points
Un ennemi tombe dans un trou .....	75 points
Un ennemi est enterré dans un trou .....	75 points
Bonus .....	1500 points
(chaque fois qu'un niveau est vidé de ses coffres).	

## ILLUSTRATION



## POUR L'UTILISATEUR DE LA SERIE SG-1000

- I. En cours de jeu, une pression simultanée et d'une certaine durée sur les 2 boutons de droite et de gauche du panneau de commande de la manette de jeu fera apparaître les informations suivantes sur l'écran:

- |  |
|--|
| <ol style="list-style-type: none"><li>1. <b>PLAY LEVEL</b> (niveau de jeu)</li><li>2. <b>ADDITIONAL PLAYERS</b> (joueurs additionnels)</li><li>3. <b>ESCAPE</b> (échappatoire)</li><li>4. <b>RETURN</b> (validation)</li></ol> |
|--|

A l'aide de la manette de jeu vous pouvez vous déplacer verticalement et sélectionner un nombre de 1 à 4, celui ci se met alors à clignoter. En procédant ainsi, les opérations suivantes sont possibles:

**1. PLAY LEVEL :**

Appuyez sur le bouton de gauche du panneau de commande de la manette de jeu pour faire varier les niveaux un par un, en utilisant le bouton de droite les numéros de niveau varient en sens inverse.

**2. ADDITIONAL PLAYERS :**

En appuyant sur l'un quelconque des 2 boutons du panneau de contrôle de la manette de jeu, le nombre de joueur peut être augmenté de 1 à 999.

**3. ESCAPE :**

Appuyez sur l'un quelconque des boutons de façon à faire apparaître cet affichage lorsque le joueur est enfermé dans un labyrinthe, l'empêchant ainsi de poursuivre le jeu. En appuyant sur le bouton vous perdrez le joueur et le jeu se poursuivra.

**4. RETURN :**

Après avoir choisi le niveau de jeu et le nombre de joueurs additionnels, appuyez sur l'un quelconque des 2 boutons pour continuer le jeu.

- II. Vous pouvez pleinement profiter du jeu en utilisant uniquement la série SG-1000, cependant vous ne pouvez pas créer vos propres labyrinthes. Si vous désirez concevoir vos propres jeux, utilisez le clavier SEGA SK-1100 et connectez le à la série SG-1000.

## POUR L'UTILISATEUR DE LA SERIE SC-3000 ET DE LA SERIE SG-1000 + SK-1100

En cours de jeu les opérations suivantes sont possibles.

**CTRL** - **[G]** : Passage au niveau suivant.

**CTRL** - **[2]** : Le nombre de joueurs peut être augmenté de 1 à 999.

**CTRL** - **[A]** : Appuyez sur cette touche lorsque le joueur est coincé dans le labyrinthe et ainsi poursuivre le jeu. Vous perdrez le joueur en enfonçant la touche et le jeu se poursuivra.

**CTRL** - **[R]** : L'utilisation de cette touche provoquera l'apparition de GAMME OVER (jeu terminé) et on passera du mode jeu au mode DEMO qui était celui précédant le jeu.

Lorsque vous voulez utiliser le jeu de votre choix, les opérations à effectuer sont les suivantes:

### ② EDIT MODE INPUT (mode entrée d'édition)

Selon l'état de l'écran, les trois possibilités suivantes sont utilisables:

- En mode DEMO, **CTRL** - **[E]**
- En cours de jeu, **CTRL** - **[R]** → **CTRL** - **[E]**
- Après avoir appuyé sur le bouton de départ (START) et avant d'avoir déplacé le joueur } **CTRL** - **[E]** → Touches de déplacement du curseur.

**LODE RUNNER  
BOARD EDITOR**

**HOME/CLR, INS/DEL**

Manette de jeu ou boutons droit et gauche du panneau de commande de la manette de jeu.

Utiliser l'un quelconque des 2 mentionnés ci-dessus.

- \* Pour **CTRL** - **[E]** ou **CTRL** - **[R]**, appuyez simultanément sur les 2 touches (**CTRL** + **[E]** ou **[R]**).

### ③ PLAY LEVEL INPUT (entrée du niveau de jeu)

**P** → **PLAY LEVEL 001** → 001-080 (entrez le niveau de jeu)

↓  
**PLAY LEVEL XXX** → **CR** → LE JEU DEMARRE

Maintenant, il est temps de créer vos propres jeux et de les sauvegarder (SAVE) sur bande pour une prochaine séance de jeu.

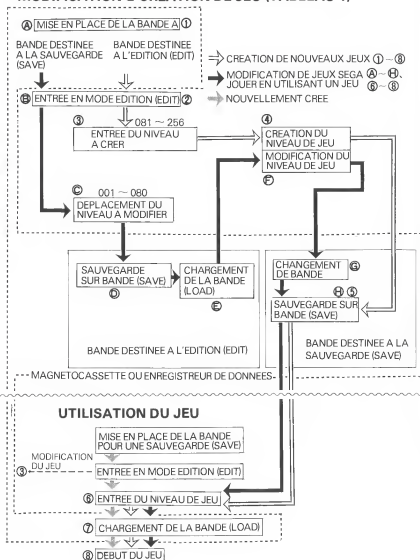
Il vous faut décider soit "de créer vos propres jeux depuis le début", soit "de modifier les jeux SEGA pour en faire de nouveaux".

Pour commencer référez-vous aux tableaux 2 et 3, puis après vous être familiarisé avec ces 2 tableaux, au tableau 1.

Vous trouverez que des jeux peuvent facilement être créés.

Munissez-vous de 2 types de bandes, une pour l'édition (EDIT) (utilisée pour sauvegarder -SAVE- les jeux destinés à être modifiés), l'autre pour sauvegarder (SAVE) (utilisée pour sauvegarder les jeux créés récemment)

## MODIFICATION &amp; CREATION DE JEU (TABLEAU 1)



## CREATION D'UN NOUVEAU JEU (TABLEAU 2)

### ① PLACER LA BANDE DE SAUVEGARDE (SAVE) DANS LE MAGNETOCASSETTE

(VOIR PRECAUTION 2 PAGE 10)

### ② ENTREE EN MODE INPUT (VOIR PAGE 6)

### ③ ENTREE DU NIVEAU A CRER

**E** → **EDIT LEVEL 001** → ENTRER LE NUMERO DE NIVEAU (081-256)



LE CURSEUR SE DEPLACE EN BAS A GAUCHE DE L'ECRAN NOIR

**EDIT LEVEL 081**

**CR**

**TAPE LOAD (Y/N)**

**N**

(VOIR PRECAUTION 3 PAGE 11)

### ④ CREATION DU NIVEAU DE JEU

DEPLACER LE CURSEUR SUR L'ECRAN A L'AIDE DES TOUCHES DE DEPLACEMENT DE CURSEUR ET UTILISER LES TOUCHES 1 - 0 POUR CREER LES NIVEAUX DE JEU



1 ZONE OU L'ON PEUT CREUSER



5 FOSSE



8 ENNEMI (LE NOMBRE MAXIMUM EST 5)



2 ZONE OU L'ON NE PEUT PAS CREUSER



6 CETTE ECHELLE APPARAÎT APRES S'ÊTRE EMPARE DE TOUS LES COFFRES REMPLIS D'OR



9 JOUEUR (1)



3 ECHELLE



7 COFFRE REMPLI D'OR



0 BLANC (SUPPRIME LE NIVEAU CREE)



4 BARRE

(VOIR PRECAUTION 4 PAGE 11)

### ⑤ SAUVEGARDE (SAVE) SUR BANDE

**CTRL - Q** → **LEVEL HAS BEEN --- MODIFIED LEVEL (Y/N)**

**LODE RUNNER BOARD EDITOR**

**N**

PRENDRE NOTE DE LA VALEUR DU COMPTEUR DU MAGNETOCASSETTE AU MOMENT DU LA SAUVEGARDE DEBUTE

**SAVE START**

**Y**

LE MAGNETOCASSETTE EST-IL EN POSITION DE SAUVEGARDE (RECORD) DU SAVE-LOAD)

**SAVE END**

**LODE RUNNER BOARD EDITOR**

**ARRÊT DE LA BANDE**

PRENDRE NOTE DE LA VALEUR DU COMPTEUR DU MAGNETOCASSETTE AU MOMENT DU LA SAUVEGARDE SE TERMINE

**AUTRE METHODE DE SAUVEGARDE**

- CTRL - S** PRENDRE NOTE DE LA VALEUR DU COMPTEUR DU MAGNETOCASSETTE AU MOMENT OU LA SAUVEGARDE DEBUTE PUIS APPUYER SUR CETTE TOUCHE APRES VOUS ETRE ASSURE QUE LE MAGNETOCASSETTE EST PRET POUR LA SAUVEGARDE. CELA VOUS PERMET DE SAUVEGARDER EN UNE SEULE OPERATION PRENDRE NOTE DE LA VALEUR DU COMPTEUR DU MAGNETOCASSETTE A LA FIN DE LA SAUVEGARDE

(VOIR PRECAUTION 5 &amp; 6 PAGE 11)

**COMMENT JOUER UNE PARTIE EN UTILISANT LE JEU CREE****PLACER LA BANDE DE SAUVEGARDE CONTENANT LES JEUX CREEES****PASSER EN MODE INPUT (VOIR PAGE 6)**MODIFICATION  
DU JEU

③

**⑤ ENTREE DU NIVEAU DE JEU****P** → **PLAY LEVEL 001** → ENTRER LE NIVEAU DE JEU (081-256)**TAPE LOAD (Y/N)** → **CR** → **PLAY LEVEL 081****⑦ CHARGEMENT A PARTIR DE LA BANDE**PARCOURIR LA BANDE  
JUSQU'A ATTEINDRE LA  
VALEUR DE COMPTEUR RE-  
LEVÉE AU MOMENT DU  
DEBUT DE LA SAUVEGARDE**Y (OUI)****LOAD START**

CHARGEMENT DE LA BANDE (LECTURE)

**FOUND**ARRET DE LA BANDE ← LE NIVEAU DE JEU EST  
AFFICHE SUR L'ECRAN**LOAD END**

(VOIR PRECAUTION 8 PAGE 11)

**⑧ DEBUT DE LA PARTIE****MODIFICATION D'UN JEU SEGA (TABLEAU 3)****① PLACER LA BANDE EDIT DANS LE MAGNETOCASSETTE****② ENTREE MODE EDITION (VOIR PAGE 6)****③ DEPLACEMENT DU NIVEAU A MODIFIER****M** → **MOVE LEVEL 001**

ENTRER LE NUMERO DE NIVEAU A MODIFIER (001-080)

**MOVE LEVEL 001** → **CR****MOVE LEVEL 001 TO LEVEL 001**

ENTRER LE NUMERO DE NIVEAU (081-256)

(SUITE PAGE SUIVANTE)

(VOIR PRECAUTION 3 PAGE 11)



↓  
 MOVE LEVEL 001 TO LEVEL 082  
 CR → MOVE LEVEL 001 TO LEVEL 082  
 TAPE SAVE (Y/N)

#### ④ SAUVEGARDER LE NIVEAU A MODIFIER SUR BANDE

LE MAGNETOCASSETTE  
 EST-IL EN POSITION DE SAU-  
 VEGARDE (REC-PLAY OU  
 SAVE-LOAD)

→ Y → SAVE START → SAVE END

REMOBINAGE DE LA BANDE — ARRÊT DE LA BANDE — **LODE RUNNER BOARD EDITOR**

#### ⑤ CHARGEMENT A PARTIR DE LA BANDE

E → EDIT LEVEL 082 → CR → TAPE LOAD (Y/N) → Y  
 (SEE CAUTION 7)

LOAD END ← FOUND ← CHARGEMENT (LECTURE)  
 (SEE CAUTION 8) ← LOAD START

ON PEUT VOIR L'ECRAN SUR LEQUEL LE CUR-  
 SEUR SE PLACE EN BAS, A GAUCHE → ARRÊT DE LA BANDE

#### ⑥ MODIFICATION DU NIVEAU DE JEU (VOIR ④ PAGE 8)

(VOIR PRECAUTION 4)

#### ⑦ REMPLACER LA BANDE EDIT DU MAGNETOCASSETTE PAR LA BANDE DE SAUVEGARDE.

(VOIR PRECAUTION 2)

#### ⑧ SAUVEGARDER LE NIVEAU POUR LEQUEL ON VIENT DE TERMINER LA MODIFICATION. (VOIR ⑤ PAGE 8)

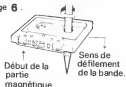
(VOIR PRECAUTION 5 & 6)

COMMENT JOUER, IDENTIQUE A ⑥ & ⑦ PAGE 9

## PRECAUTION D'EMPLOI

**PRECAUTION 1:** Les 4 opérations mentionnées page 5 ne sont applicables que lorsqu'une manette de jeu est connectée à la série SG-1000. La connexion d'une manette de jeu à un clavier (série SC-3000 et série SG-1000 + SK-1100) sera ineffective. Utiliser le clavier de la façon indiquée page 6.

**PRECAUTION 2:** Lorsque vous placez la bande pour la première fois pour une opération de sauvegarde (SAVE), assurez-vous que la partie magnétique sur laquelle vous pouvez enregistrer correspond à la position indiquée par une flèche comme indiqué ci-contre de façon à ce que le compteur du magnétocassette soit à 000 à la dite position.



- PRECAUTION 3:** Même lors de sauvegardes sur bande (SAVE) de jeux variés, l'introduction des numéros de niveau dans un ordre séquentiel n'est pas toujours nécessaire. Cependant, il est pratique et aisé de sauvegarder (SAVE) les 176 niveaux allant de 81 à 256 dans un ordre séquentiel.
- PRECAUTION 4:** Lors de l'achèvement de la programmation d'un niveau de jeu, assurez-vous toujours que le joueur prend part au jeu.
- PRECAUTION 5:** Lors d'une sauvegarde (SAVE), assurez-vous de relever la valeur du compteur du magnétocassette au moment où l'opération de sauvegarde débute et au moment où elle se termine. Dans le cas contraire, le chargement (LOAD) peut être impossible ou les jeux qui avaient été précédemment créés et sauvegardés (SAVE) peuvent être effacés lors de la sauvegarde suivante. Pour cela, assurez-vous de sauvegarder (SAVE) le jeu suivant 4 ou 5 secondes après avoir terminé la sauvegarde du jeu précédent.
- PRECAUTION 6:** La sauvegarde (SAVE) peut ne pas être possible en utilisant des magnétocassettes d'une autre marque. Ni la série SC-3000, ni la série SG-1000 + SK-1100 ne possèdent de fonction de vérification (VERIFY). Après avoir terminé la sauvegarde (SAVE), contrôler que celle-ci s'est correctement déroulée en affichant le jeu actuel sur l'écran comme indiqué en ⑥ et ⑦ situés page 9.
- PRECAUTION 7:** Le changement de ce niveau ne provoquera pas l'effacement du niveau original 1. Le jeu qui a été placé au niveau 200 et ensuite modifié ne peut être transféré à son niveau original 1.
- PRECAUTION 8:**
- Lorsque le chargement (LOAD) à partir de la bande se termine avec l'affichage de **[SKIP]** — le numéro de niveau donné au moment de la sauvegarde (SAVE) diffère de celui donné au moment du chargement (LOAD). Rembobiner la bande, couper l'alimentation de l'ordinateur personnel et puis la remettre. Placez-vous en mode EDIT et procéder de la manière indiquée en ⑥ et ⑦ situés page 9.
  - Si **[TAPE READ ERROR]** est affiché lors d'un chargement (LOAD) à partir d'une bande et après un certain temps, le statut deviendra le même que lors de l'entrée en mode EDIT, aussi procéder comme en ⑥ et ⑦ situés page 9. Ce type d'erreur apparaît souvent lorsque le réglage de volume n'est pas approprié ou lorsque de vieilles bandes sont utilisées. L'ordinateur n'est pas en cause, cela est dû aux performances du magnétocassette. Essayez de nouveau en modifiant les réglages de volume et de tonalité du magnétocassette. Si le chargement (LOAD) ne peut toujours pas s'effectuer, utilisez l'enregistreur SEGA DATA RECORDER SR-1000.

## LISTE DES TOUCHES SPECIALES

TOUCHES	FONCTIONS
<b>CTRL</b> - <b>6</b>	Passage au niveau suivant (no. de scène).
<b>CTRL</b> - <b>2</b>	Augmente le nombre de joueurs de 1 à 999
<b>CTRL</b> - <b>A</b>	Appuyer sur cette touche lorsque le joueur est bloqué dans le labyrinthe et que le jeu ne peut être poursuivi. le joueur sera perdu lorsque cette touche est utilisée et le jeu repartira.
<b>CTRL</b> - <b>R</b>	L'appui sur cette touche fait apparaître <b>GAME OVER</b> sur l'écran et on passe en mode DEMO, comme avant de débiter le jeu.
<b>CTRL</b> - <b>E</b>	Fait passer en mode EDIT
<b>E</b>	Permet d'entrer le niveau du jeu à créer
<b>P</b>	Permet d'entrer le niveau de jeu
<b>M</b>	Permet d'entrer le niveau du jeu à modifier.
<b>CTRL</b> - <b>Q</b>	La sauvegarde (SAVE) pourra s'effectuer après confirmation ou non.
<b>CTRL</b> - <b>S</b>	Permet de sauvegarder (SAVE) en une seule opération.

## CONTENUTI

	Pagina
ISTRUZIONI PER IL GIOCO .....	1
PRIMA DI INIZIARE .....	1
COME OPERARE	
QUANDO SI GIOCA USANDO LA TASTIERA (SERIE SC-3000 E SERIE SG-1000 + SK-1100) .....	2
QUANDO SI GIOCA USANDO LA LEVA DI COMANDO (SJ-200, SJ-150 E SJ-300) .....	2
COME GIOCARE .....	3
PUNTEGGIO .....	4
ILLUSTRAZIONE .....	4
PER CHI USA LA SERIE SG-1000 .....	5
PER CHI USA LA SERIE SC-3000 E LA SERIE SG-1000 + SK-1100 .....	6
SPECIALI MANOVRE DI OPERAZIONE DELLA MODIFICAZIONE E CREAZIONE DEL GIOCO .....	7
CREAZIONE DI UN NUOVO GIOCO .....	8
MODIFICAZIONE DI UN GIOCO SEGA .....	9
AVVERTENZE PER L'OPERAZIONE .....	10-11
LISTA DELLE CHIAVI SPECIALI .....	11

# ISTRUZIONI PER IL GIOCO

(per un giocatore)

In questo gioco ci sono 80 livelli di scena nei quali cercherai di catturare gli scrigni d'oro che possono trovarsi in vari posti. Scavi buche per farci cadere dentro i tuoi nemici. Ti muovi velocemente per confonderli e cercare di salire verso la parte più alta dello schermo in un improvviso slancio di velocità. I livelli di labirinto tra l'81 ed il 256 sono forniti per la tua diretta progettazione di divertimento, per creare tanti nuovi giochi quanti desideri!! Questo è realmente un super gioco creato proprio per un tipo inventivo e creatore di giochi come tu sei.

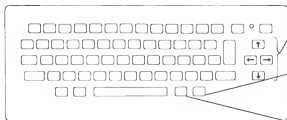
## PRIMA DI INIZIARE

1. Questa cartuccia di gioco è concepita per la serie SEGA Personal Computer SC-3000 o per la serie Computer Video Giochi SG-1000.
2. Porre il tasto power su "ON" dopo aver inserito la Cartuccia nell'apertura ROM apposita della serie SC-3000 o della serie SG-1000. Il corpo e/o la cartuccia possono rimanere danneggiati se inserisci la cartuccia nel corpo senza aver prima interrotto l'apporto di energia ponendo il tasto power su off, perciò fai attenzione a questo riguardo.
3. Per comandare questo gioco puoi usare la leva di comando per la serie SG-1000 e la tastiera o la leva di comando (opzionale) per la serie SC-3000. La tastiera della SEGA (SK-1100/opzionale) può essere connessa alla serie SG-1000 per consentire in tal modo l'operazione di tastiera simile a quella della serie SC-3000.
4. Quando si gioca usando la leva di comando per la serie SC-3000, inserire il Connettore nell'ingresso "JOY 1".
5. Quando si gioca usando la tastiera (serie SC-3000 e serie SG-1000 + SK-1100), fare riferimento alle illustrazioni.
6. Dopo aver usato la Cartuccia, spegnere l'unità ponendo il tasto power su "OFF", estrarre la cartuccia e metterla nella scatola per riporla con cautela.

# COME OPERARE

## Quando si gioca usando la Tastiera

(Serie SC-3000 E serie SG-1000 + SK-1100)



Tasto di inizio  
START.  
Manovrare il  
giocatore con la  
chiave di controllo  
CURSOR.

Tasto di inizio  
START.  
Tasto per scavare  
buche alla destra  
del giocatore.

Tasto di inizio  
START.  
Tasto per scavare  
buche alla sinistra  
del giocatore.

## Quando si gioca usando la Leva di Comando

(SJ-200, SJ-150 e SJ-300)

### SJ-200



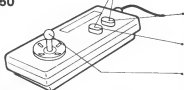
Tasto di inizio  
START.

Inizio del gioco.  
Manovra del giocatore.

Tasto per scavare buche alla sini-  
stra del giocatore.

Tasto per scavare buche alla  
destra del giocatore.

### SJ-150



Tasto per scavare buche alla  
destra del giocatore.

Tasto per scavare buche alla sini-  
stra del giocatore.

Inizio del gioco.  
Manovra del giocatore.

### SJ-300



Inizio del gioco.  
Manovra del giocatore.

Tasto per scavare buche alla sini-  
stra del giocatore.

Tasto per scavare buche alla  
destra del giocatore.

Inizio del gioco

# COME GIOCARE

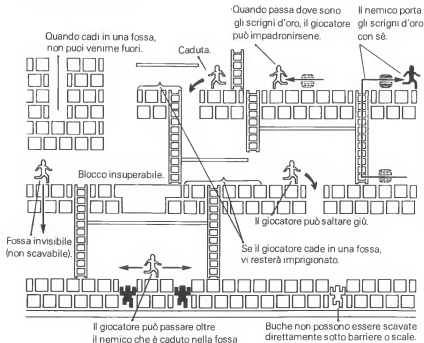
- Premere il tasto **START** per iniziare il gioco.
- Manovrare il giocatore usando le chiavi di controllo Leva di Comando o **CURSOR** della tastiera.
- Scava le buche usando i due tasti (i tasti destro e sinistro sul pannello di controllo della Leva di Comando) o le chiavi **HOME/CLR** o **INS/DEL** della tastiera. Le buche possono essere praticate al di sotto degli ostacoli che sono stati eretti ma non direttamente sotto le scale o le sbarre e non nei trabocchetti. Le buche fatte verranno riempite nuovamente dopo un certo periodo di tempo trascorso. Assicurati di scavare buche in modo tale che ti consentano di giocare in una posizione avanzata.
- Puoi passare incolume oltre le trappole nel momento in cui i nemici vi cadono dentro e vi restano infilzati.
- Quei nemici che cadono nelle trappole ne verranno fuori dopo che un certo periodo di tempo sarà trascorso. In riferimento al momento nel quale il giocatore scava la buca, i nemici possono ritrovarsi ad esservi sepolti dentro.
- Un volta che il giocatore cade in una trappola, non sarà in grado di venirne fuori e vi rimarrà sepolto.
- Quando si passa dove sono gli scrigni d'oro, il giocatore può impossessarsene. Se avrà successo nel raccogliere tutto il tesoro e raggiungerà la parte superiore della scala a pioli, allora potrà procedere al livello successivo ma qualche volta ciò non è possibile perché uno o più nemici stanno ancora celando gli scrigni d'oro. Scava buche in modo che i nemici vi cadano dentro consentendoti così di catturare gli scrigni d'oro.
- Il numero consentito di giocatori per un gioco è 5. Un giocatore è aggiunto ogni volta che un livello è stato guadagnato.
- Per i primi 80 livelli di scene, appariranno di labirinti sconcertanti uno dopo l'altro. La parte più interessante della **LODE RUNNER** è capire che tipo di tecnica deve essere utilizzata per risolvere ogni enigma di labirinto.
- Usando la Tastiera o la Leva di Comando durante il gioco, manovre speciali possono liberamente venire effettuate cambiando il **LIVELLO (LEVEL)** dei numeri, il numero dei giocatori (**MEN**) e cancellando i giocatori che restano trafitti nelle trappole. Per dettagli, fare riferimento alla pagina **5** per la serie **SG-1000**, alla pagina **6** per la serie **SC-3000** e per la serie **SG-1000 + SK-1100**.

- Usando la tastiera, puoi creare i tuoi propri originali labirinti dai livelli 81-256 e memorizzarli (SAVE) nel nastro, consentendoti perciò di godere del gioco che tu stesso hai creato ogni volta lo desideri nel futuro. Per dettagli, fare riferimento alle pagine 6-10.

## PUNTEGGIO

Scavare una fossa .....	250 punti
Causare la caduta del nemico nella fossa .....	75 punti
Quando il nemico è sepolto nella fossa .....	75 punti
Bonus .....	1,500 punti
(ogni volta che un livello viene superato.)	

## ILLUSTRAZIONE



## PER CHI USA LA SERIE SG-1000

- I. Durante il gioco, tenere i due tasti (i tasti destro e sinistro del pannello per il controllo della Leva di Comando) premuti simultaneamente per qualche tempo, e le seguenti indicazioni appariranno sullo schermo.

- |  |
|--|
| <ol style="list-style-type: none"><li>1. <b>PLAY LEVEL</b> (Livello di gioco)</li><li>2. <b>ADDITIONAL PLAYERS</b> (Giocatori aggiuntivi)</li><li>3. <b>ESCAPE</b> (Fuga)</li><li>4. <b>RETURN</b> (Ritorno)</li></ol> |
|--|

Muovere la Leva di Comando verticalmente e selezionare qualsiasi dei numeri sotto riportati (1 ~ 4) che poi lampeggeranno.  
Facendo ciò, sono possibili le seguenti operazioni:

**1. PLAY LEVEL:**

Premere il tasto per la mano sinistra del pannello di regolazione della leva di comando per procedere attraverso il livelli (numeri di scene) uno per uno, e premere il tasto per la mano destra per far ritornare il numero dei livelli al livello precedente uno per uno.

**2. ADDITIONAL PLAYERS:**

Premendo uno dei 2 tasti del pannello per la regolazione della Leva di Comando, il numero dei giocatori può essere aumentato da 1 a 999.

**3. ESCAPE:**

Premere uno dei tasti in modo da avere questa indicazione quando il giocatore è intrappolato tra le mura del labirinto, rendendo impossibile la continuazione del gioco. Perderai il giocatore quando premi questo tasto ed il gioco riprenderà.

**4. RETURN:**

Dopo aver selezionato il livello di gioco ed il numero di giocatori aggiuntivi, premi uno qualsiasi dei 2 tasti per far ripartire il gioco.

- II. Puoi giocare completamente dell'esecuzione di questo gioco usando soltanto la serie SG-1000 ma non puoi creare i tuoi propri labirinti.  
Se desideri programmare i tuoi propri giochi, usa la Tastiera SEGA SK-1100 connettendola alla serie SG-1000.



## PER CHI USA LA SERIE SC-3000 E LA SERIE SG-1000 + SK-1100

Durante il gioco sono possibili le seguenti operazioni.

**CTRL - 6**: Procedi al livello successivo (scena no.).

**CTRL - 2**: Il numero dei giocatori può essere aumentato da 1 a 999.

**CTRL - A**: Premi questo quando il giocatore rimane imprigionato tra le mura del labirinto ed è incapace di continuare il gioco. Perderai il giocatore quando premi questo tasto ed il gioco riprenderà.

**CTRL - R**: Premere questo causerà il GAME OVER ed la fase di gioco ritornerà nel modo DEMO che era la situazione prima che il gioco iniziasse.

Quando giochi la selezione di gioco di tua preferenza, comanda le operazioni come segue:

### Ⓐ EDIT MODE INPUT (Entrata della fase di edizione)

In base alla situazione dello schermo, sono applicabili le seguenti 3 vie:

- Durante il modo DEMO, **CTRL - E**
- Durante la fase di gioco, **CTRL - R** → **CTRL - E**
- Dopo aver premuto il tasto START e prima di muovere il giocatore } **CTRL - E** → chiave di controllo CURSOR.

**HOME/CLR** **INS/DEL**

Leva di Comando o i tasti destro e sinistro del pannello per il controllo della Leva di Comando.

Muovere uno qualsiasi dei sotto indicati.

**LODE RUNNER  
BOARD EDITOR**  
(Corsa all'oro  
editoria di  
copertina)

- \* Quando si preme **CTRL - E** o **CTRL - R**, premi le 2 chiavi (**CTRL + E** o **R**) contemporaneamente.

### Ⓑ PLAY LEVEL INPUT (Entrata al livello di gioco)

**P** → **PLAY LEVEL 0001** → 001 - 080 (Immettere il livello no.)

↓  
**PLAY LEVEL XXXX** → **CR** → PLAY START (inizio del gioco)

Ora è giunto il momento per te di creare i tuoi propri giochi originali e salvarli in memoria (SAVE) sul nastro per il tuo futuro piacere di gioco.

Decidi se preferisci "creare i tuoi propri giochi dall'inizio" o se preferisci "modificare i giochi SEGA in nuovi giochi".

Per iniziare, fai riferimento alle Tavole 2 e 3, ed in seguito alla Tavola 1 quando avrai familiarizzato con le prime due.

Scoprirai che i giochi possono facilmente venire creati.

Prepara due tipi di nastro, uno per EDIT (usato quando stai salvando in memoria SAVE il gioco da modificare) e l'altro per salvare SAVE (salvare i giochi creati a nuovo).

# MODIFICAZIONE E CREAZIONE DEL GIOCO (TAVOLA 1)

Ⓐ IMPOSTAZIONE DEL NASTRO ①

(NASTRO PER  
EDIZIONE)

(NASTRO PER  
SALVARE)

⇒ CREAZIONE DI NUOVI GIOCHI ①-⑧

→ MODIFICAZIONE DEI GIOCHI SEGA Ⓐ-Ⓕ, Ⓖ-Ⓗ

→ FASE DI GIOCO USANDO I GIOCHI CREATI

Ⓑ ENTRATA PER LA FASE DI EDIZIONE ②

081 ~ 256

③ ENTRATA DEL  
LIVELLO DA CREARE

④

CREAZIONE DEL  
LIVELLO DI GIOCO  
MODIFICAZIONE  
DEL LIVELLO DEL  
GIOCO

001 ~ 080

Ⓒ  
MOVIMENTO DEL LIVELLO  
DA MODIFICARE

Ⓕ

SALVARE IN  
MEMORIA  
NEL NASTRO H

Ⓓ

CARICAMENTO  
DEL NASTRO

Ⓔ

NASTRO PER EDIZIONE

SOSTITUZIONE  
DEL NASTRO

Ⓖ

SALVARE IN MEMORIA  
NEL NASTRO

Ⓗ

Ⓖ

FASE DI EDIZIONE  
(NASTRO PER SALVARE)

REGISTRATORE A NASTRO O REGISTRATORE DI DATI

## FASE DI GIOCO

IMPOSTAZIONE DEL NASTRO  
PER PORRE IN SALVO

MODIFICAZIONE  
DEL GIOCO

③

ENTRATA ALLA FASE DI EDIZIONE

⑥ ENTRATA AL LIVELLO DEL GIOCO

⑦ CARICAMENTO SUL NASTRO

⑧ INIZIO DEL GIOCO

## CREAZIONE DI UN NUOVO GIOCO (TAVOLA 2)

① INSERIRE IL NASTRO PER SALVARE NEL REGISTRATORE A NASTRO

(VEDI LE AVVERTENZE 2 A PAGINA 10)

② ENTRATA ALLA FASE DI EDIZIONE (LA STESSA DEL PUNTO ② DI PAGINA 6)

③ ENTRATA DEL LIVELLO DA CREARE

E → **EDIT LEVEL 001** → IMMISSIONE DEL LIVELLO No (081-256)

(VEDI LE AVVERTENZE 3 A PAGINA 10)



**EDIT LEVEL 081**

**CR**

**TAPE LOAD (Y/N)**

**N**

IL CURSORE VIENE DALLA PARTE FINALE SINISTRA DELLO SCHERMO NERO

④ CREAZIONE DEL LIVELLO DI GIOCO

MUOVI IL CURSORE SULLO SCHERMO CON LA CHIAVE DI COMANDO DEL CURSORE E PREMI LE CHIAVI **1** ~ **0** PER CREARE LIVELLI DI GIOCO.



**1** OSTACOLO  
SCAVABILE AL DI  
SOTTO



**5** FOSSA



**8** NEMICI (IL NUMERO  
MASSIMO È 5)



**2** OSTACOLO NON  
SUPERABILE AL DI  
SOTTO



**6** LA SCALA CHE APPARE  
DOPO AVER  
CATTURATO TUTTI GLI  
SCRIGNI



**9** GIOCATORE (1)



**3** SCALA A PIOLI



**7** SCRIGNO D'ORO



**0** VUOTO  
(CANCELLA  
IL LIVELLO  
DI SCENA CREATO)



**4** SBARRA

(VEDI LE AVVERTENZE 4 A PAGINA 11)

⑤ SALVARE NEL NASTRO.

**CTRL - Q** → **LEVEL HAS BEEN --- MODIFIED LEVEL (Y/N)**

**LODE RUNNER BOARD EDITOR**

**N**

**SAVE START**

**Y**

LA SITUAZIONE DI PORRE IN SALVO  
COL REGISTRATORE (REGISTRAZIONE  
DEL GIOCO O RIPRODUZIONE DEL SAL-  
VATO)

PRENDI NOTA DEL  
NUMERO SUL MISURA-  
TORE DEL REGISTRATO-  
RE NEL MOMENTO IN  
CUI INIZIA A SALVARE

**SAVE END**

**LODE RUNNER BOARD EDITOR**

**ARRESTO DEL NASTRO**

PRENDI NOTA DEL NUMERO SUL MISURATORE  
DEL REGISTRATORE NEL MOMENTO IN CUI LA  
REGISTRAZIONE È COMPLETATA.

## UN ALTRO METODO DI PORRE IN SALVO

CTRL - S

PRENDI NOTA DEL NUMERO SUL MISURATORE DEL REGISTRATORE NEL MOMENTO IN CUI INIZIA LA FASE DI PORRE IN SALVO E PREMI POI QUESTO DOPO ESSERTI ASSICURATO CHE IL REGISTRATORE A NASTRO È NELLA CONDIZIONE DI PORRE IN SALVO E PUOI REGISTRARE IMMEDIATAMENTE

(VEDI LE AVVERTENZE 5 E 6 A PAGINA 11)

## FASE DI GIOCO USANDO I GIOCHI CREATI

INSERISCI LA CASSETTA NELLA QUALE HAI SALVATO NUOVI GIOCHI

ENTRATA ALLA FASE DI EDIZIONE (LO STESSO DEL PUNTO ④ A PAGINA 6)

MODIFICAZIONE DEL GIOCO

③

### ⑥ ENTRATA AL LIVELLO DI GIOCO

P → **PLAY LEVEL 001** → IMMISSIONE DEL LIVELLO DI GIOCO NO. (001-256)

**TAPE LOAD (Y/N)** → CR → **PLAY LEVEL 081**

### ⑦ CARICAMENTO DAL NASTRO

RIAVVOLGIMENTO DEL NASTRO FINO AL NUMERO DEL MISURATORE DEL QUALE ERA STATO PRESO NOTA AL MOMENTO DELL'INIZIO DELLA FASE DI SALVEZZA

Y

**LOAD START**

CARICAMENTO DEL NASTRO (RIPRODUZIONE)

**FOUND**

ARRESTO DEL NASTRO

IL LIVELLO DEL GIOCO È ILLUSTRATO SULLO SCHERMO

**LOAD END**

(VEDI LE AVVERTENZE 8 A PAGINA 11)

### ⑧ INIZIO DELLA RIPRODUZIONE

## MODIFICAZIONE DI UN GIOCO SEGA (TAVOLA 3)

① INSERISCI IL NASTRO GIÀ EDITO NEL REGISTRATORE A NASTRO

② ENTRATA ALLA FASE DI EDIZIONE (LO STESSO DEL PUNTO ④ A PAGINA 6)

### ③ MOVIMENTO DEL LIVELLO DA MODIFICARE

M → **MOVE LEVEL 001**

IMMETTI IL NUMERO DEL LIVELLO DA MODIFICARE (001-080)

**MOVE LEVEL 001** → CR

**MOVE LEVEL 001 TO LEVEL 001**

IMMETTI IL NUMERO DI QUALE LIVELLO (081 ~ 256) DEVE ESSERE MOSSO

**MOVE LEVEL 001 TO LEVEL 082**

(VEDI LE AVVERTENZE 3 A PAGINA 10)

↓  
CR → **MOVE LEVEL 001 TO LEVEL 082**  
**TAPE SAVE (Y/N)**

#### ④ SALVA IL LIVELLO DA MODIFICARE NEL NASTRO

LA SITUAZIONE DI PORRE IN SALVO SUL REGISTRATORE A NASTRO (RIPRODUZIONE DELLA REGISTRAZIONE O CARICAMENTO DEL SALVATO)

→ Y → **SAVE START** → **SAVE END**

**LODE RUNNER BOARD EDITOR**

REVISIONE DEL NASTRO ← ARRESTO DEL NASTRO

#### ⑤ CARICAMENTO DAL NASTRO

E → **EDIT LEVEL 082** → CR → **TAPE LOAD (Y/N)** → Y → **LOAD START**  
(VEDI LE AVVERTENZE 7)

**LOAD END** → **FOUND** → **CARICAMENTO DEL NASTRO (RIPRODUZIONE)**  
(VEDI LE AVVERTENZE 8)

LO SCHERMO DAL QUALE IL CURSORE ARRIVA DALLA SINISTRA PUÒ ESSERE VISTO

→ **ARRESTO DEL NASTRO**

#### ⑥ MODIFICAZIONE DEL LIVELLO DI GIOCO (LO STESSO DEL PUNTO ④ A PAGINA 8)

(VEDI LE AVVERTENZE 4)

#### ⑦ RIMPIAZZA NEL REGISTRATORE IL NASTRO GIÀ EDITO COL NASTRO PER PORRE IN SALVO.

(VEDI LE AVVERTENZE 2)

#### ⑧ SALVA IL LIVELLO DI SCENA LA MODIFICAZIONE DELLA QUALE È STATA COMPLETATA, NEL NASTRO (LO STESSO DEL PUNTO ⑤ A PAGINA 8).

(VEDI LE AVVERTENZE 5 E 6)

COME GIOCARE LO STESSO PER I PUNTI ⑥ E ⑦ A PAGINA 9

## AVVERTENZE PER L'OPERAZIONE

**AVVERTENZA 1:** Le 4 operazioni della leva di comando menzionate a pagina 5 sono applicabili solo quando la leva di comando è connessa alla serie SG-1000 e la connessione della leva di comando alla tastiera (della serie SC-3000 ed SG-1000+ SK-1100) sarà ineffettiva. Opera la Tastiera allo stesso modo di come indicato a pagina 6.

**AVVERTENZA 2:** Quando inizialmente inserisci il nastro per salvare, assicurati che l'inizio della porzione magnetica che è registrabile combaci con la posizione segnata con una freccia come indicato di sotto in modo da avere il misuratore di conto del registratore a nastro che inizi da 000 a detta posizione.



- AVVERTENZA 3:** Anche quando salvi sul nastro creando nuovi giochi, l'immissione dei numeri dei livelli in ordine sequenziale non è sempre necessaria. Comunque, è conveniente e facile salvare i 176 livelli dal livello 81 al livello 256 in ordine sequenziale.
- AVVERTENZA 4:** Quando stai completando la programmazione del livello di gioco, assicurati sempre che il giocatore stia partecipando al gioco.
- AVVERTENZA 5:** Quando salvi, assicurati di registrare il numero del misuratore del registratore a nastro al momento dell'inizio del porre in salvo e quando è completato. Altrimenti, il caricamento può non essere possibile o il gioco che era stato creato precedentemente e salvato potrebbe essere cancellato al momento della successiva memorizzazione. Inoltre, assicurati di salvare il gioco successivo nel nastro 4 o 5 secondi dopo aver finito la registrazione del gioco precedente.
- AVVERTENZA 6:** La memorizzazione può non essere possibile utilizzando altri tipi di registratori. La serie SC-3000 e neanche la serie SG-1000 + SK-1100 è dotata di una funzione di VERIFICA. Dopo aver completato la registrazione, accertati di aver salvato correttamente il tuo materiale riproducendolo sullo schermo allo stesso modo che per i punti ⑥ e ⑦ descritti a pagina 9.
- AVVERTENZA 7:** Il movimento di questo livello non causerà la cancellazione dell'originale livello 1. Il gioco che è stato mosso al livello 200 ed in seguito modificato non può essere trasferito all'originale livello 1.
- AVVERTENZA 8:**
- Quando il caricamento dal nastro finisce con l'apparire di **SKIP** — il numero del livello immesso al momento della memorizzazione e quello immesso al momento del caricamento sono differenti. Riavvolgi il nastro, interrompi l'afflusso di energia al Personal Computer ponendolo su off e riaccendolo poi su on, innesta il modo EDIT e opera come per i punti ⑥ e ⑦ come descritto a pagina 9.
  - Quando **TAPE READ ERROR** (il nastro legge un errore) appare sullo schermo mentre stai caricando da un nastro — dopo un certo periodo di tempo, la situazione diventerà come se fosse stato entrato il modo EDIT, perciò opera come per i punti ⑥ e ⑦ a pagina 9. Questo tipo di errore spesso si verifica quando il volume del suono non è appropriato o quando si usano vecchi nastri. Questo non è una mancanza del computer ma è dovuta alla prestazione del registratore a cassetta. Prova ancora cambiando il livello del volume del registratore a cassetta ed il comando del tono. Se il caricamento non può ancora essere effettuato correttamente, usa allora il SEGA REGISTRATORE DI DATI SR-1000.

## LISTA DELLE CHIAVI SPECIALI

CHIAVI	FUNZIONI
<b>CTRL</b> - ⑥	Procedi al livello successivo (scena no)
<b>CTRL</b> - 2	Aumenta il numero dei giocatori da 1 a 999
<b>CTRL</b> - A	Premi questa chiave quando il giocatore è imprigionato tra le mura del labirinto ed il gioco non può più a lungo continuare. Tu perderai il giocatore quando premi questo tasto e il gioco riprenderà.
<b>CTRL</b> - R	Premere questa chiave fa apparire <b>GAME OVER</b> sullo schermo e la situazione torna ad essere nel modo <b>DEMO</b> di prima che il gioco iniziasse
<b>CTRL</b> - E	Immetti il modo EDIT
<b>E</b>	Immetti il livello del gioco da creare
<b>P</b>	Immetti il livello di riproduzione del gioco
<b>M</b>	Immetti il livello del gioco da modificare.
<b>CTRL</b> - Q	Il salvataggio può essere effettuato dopo aver confermato se salvare o meno.
<b>CTRL</b> - S	Puoi salvare immediatamente.

## INHALT

	Seite
<b>SPIELANLEITUNG</b> .....	<b>1</b>
<b>VOR SPIELBEGINN</b> .....	<b>1</b>
<b>BEDIENUNG</b>	
<b>SPIELEN MIT DER TASTATUR</b>	
(SERIE SC-3000 ODER SERIE SG-1000 + SK-1100) ...	2
<b>SPIELEN MIT DEM JOYSTICK</b>	
(SJ-200, SJ-150 ODER SJ-300) .....	2
<b>SO WIRD GESPIELT</b> .....	3
<b>PUNKTEZÄHLUNG</b> .....	4
<b>ILLUSTRATION</b> .....	4
<b>SERIE SG-1000</b> .....	5
<b>SERIE SC-3000 ODER SERIE SG-1000 + SK-1100</b> ....	6
<b>SPEZIELLE STEUERFUNKTIONEN</b>	
<b>ABÄNDERN &amp; GESTALTEN VON SPIELEN</b> .....	7
<b>GESTALTUNG NEUER SPIELE</b> .....	8
<b>ÄNDERN VON SEGA-SPIELEN</b> .....	9
<b>VORSICHTSMASSREGELN</b> .....	10-11
<b>LISTE BESONDERER TASTEN</b> .....	11

# SPIELANLEITUNG

(für einen Spieler)

In diesem Spiel mit 80 verschiedenen Szenen muß der Spieler Goldkisten suchen, die an den verschiedensten Stellen versteckt sind. Man wird jedoch pausenlos von Feinden verfolgt, denen man zwar durch Graben von Löchern Fallen stellen kann, die jedoch nie von der Verfolgung ablassen. Es kommt darauf an schnell zu sein, den Gegner zu verwirren und dann unerwartet so schnell wie möglich zum höchsten Punkt des Bildschirms zu klettern. Die Irrgärten für die Spielstufen 81 bis 256 können nach eigenen Vorstellungen gestaltet werden, wodurch die Spielmöglichkeiten für Phantasievolle praktisch unbegrenzt sind.

## VOR SPIELBEGINN

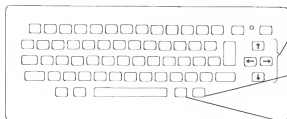
1. Diese Spielekassette ist für SEGA Heimcomputer der Serie SC-3000 oder Computer-Videospiele der Serie SG-1000 vorgesehen.
2. Den Computer der Serie SC-3000 bzw. das Video-Spiel der Serie SG-1000 erst nach Einschieben der Kassette in den ROM-Kassettenschlitz einschalten. Das Gehäuse bzw. die Kassette könnte beschädigt werden, wenn die Kassette bei eingeschaltetem Gerät eingeschoben wird. Hierauf muß besonders geachtet werden.
3. Für die Steuerung der einzelnen Funktionen dieses Spiels wird bei der Serie SG-1000 ein Joystick und bei der Serie SC-3000 die Tastatur bzw. ein Joystick verwendet.  
An Geräte der Serie SG-1000 kann ebenfalls die wahlweise erhältliche SEGA-Tastatur (SK-1100) angeschlossen werden, um die Steuerung über Tastatur wie bei Geräten der Serie SC-3000 zu ermöglichen.
4. Bei Verwendung eines Joysticks für Geräte der Serie SC-3000 muß dieser an den Anschluß "JOY 1" angeschlossen werden.
5. Hinweise zum Spielen mit der Tastatur (Serie SC-3000 und Serie SG-1000 + SK-1100) sind der Abbildung zu entnehmen.
6. Nach Gebrauch der Kassette zunächst das Gerät ausschalten und erst dann die Kassette herausziehen und in dem dafür vorgesehenen Behälter aufbewahren.



# BEDIENUNG

## Spielen mit der Tastatur

(Serie SC-3000 oder Serie SG-1000 + SK-1100)



START-Taste.  
Der Spieler wird  
mit den  
POSITIONSANZEI-  
GER-Steuertasten  
bewegt.

START-Taste.  
Taste zum Graben  
von Löchern  
rechts vom Spieler.

START-Taste.  
Taste zum Graben  
von Löchern links  
vom Spieler.

## Spielen mit dem Joystick

(SJ-200, SJ-150 oder SJ-300)

### SJ-200

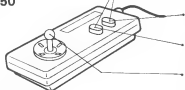


Spiel-START.  
Bewegt den Spieler

Taste zum Graben von Löchern  
links vom Spieler.

Taste zum Graben von Löchern  
rechts vom Spieler.

### SJ-150



Taste zum Graben von Löchern  
links vom Spieler.

Taste zum Graben von Löchern  
rechts vom Spieler.

Spiel-START.  
Bewegt den Spieler

### SJ-300



Spiel-START.  
Bewegt den Spieler

Taste zum Graben von Löchern  
links vom Spieler.

Taste zum Graben von Löchern  
rechts vom Spieler.

START-Taste

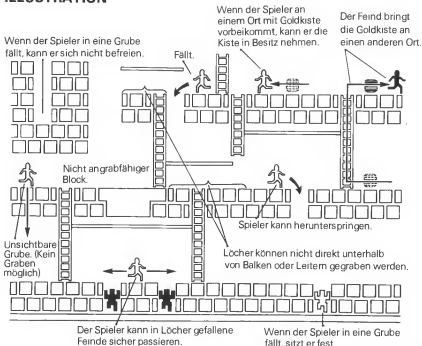
# SO WIRD GESPIELT

- Die START-Taste drücken, um mit dem Spiel zu beginnen.
- Den Spieler mit dem JOYSTICK oder den POSITIONSANZEIGER-Steuertasten der Tastatur bewegen.
- Mit den beiden Tasten des Joysticks (linke und rechte Taste des Joystick-Bedienungsfelds) oder den Tasten **HOME/CLR** und **INS/DEL** der Tastatur können Löcher gegraben werden. Löcher können in rissige Blöcke gegraben werden, jedoch nicht direkt unter einer Leiter, einem Balken oder in einer Grube. Die gemachten Löcher werden sich nach einer bestimmten Zeitspanne wieder auffüllen.  
Man muß vor Graben der Löcher jedoch sicher sein, daß einem hierdurch ein Vorteil zuteil wird.
- Sobald die Feinde in eine Grube gefallen sind und feststecken kann man die Grube sicher passieren.
- Nach einer gewissen Zeitspanne können sich die Feinde wieder aus der Grube befreien. Wenn man zur richtigen Zeit ein Loch gräbt, können Feinde in einer Grube verschüttet werden.
- Fällt der Spieler jedoch in eine der Gruben, so kann er sich nicht befreien und wird verschüttet.
- Wenn der Spieler an einer Goldkiste vorbeikommt, kann er sie in Besitz nehmen. Wenn er alle Schätze erfolgreich gesammelt hat und den höchsten Punkt der Leiter erreicht, wird zur nächsten Spielstufe übergegangen. In einigen Fällen ist dies jedoch nicht möglich, weil die Feinde noch immer Goldkisten versteckt halten. In diesem Fall muß man neue Löcher bohren, die Feinde in die Löcher fallen lassen und den Rest des Schatzes in Besitz nehmen.
- Die vorgegebene Zahl an Spielern für ein Spiel ist 5. Bei Erreichen einer höheren Spielstufe wird jeweils ein Spieler hinzugezählt.
- In den ersten 80 Spielstufen erscheint ein komplizierter Irrgarten nach dem anderen. Der interessanteste Teil dieses Spiels ist, daß für jeden der Irrgärten eine neue Spieltechnik gefunden werden muß.
- Mit Tastatur oder Joystick können während des Spielens besondere Bedienungen ausgeführt werden, um Spielstufe (LEVEL) und Spielerzahl frei zu wählen, oder die in Gruben festsitzenden Spieler aus dem Spiel zu löschen.  
Einzelheiten hierzu sind auf Seite **5** (Serie SG-1000), Seite **6** (Serie SC-3000 und Serie SG-1000 + SK-1100) zu finden.
- Bei Verwendung der Tastatur können für Spielstufen 81 bis 256 eigene Labyrinth gestaltet und auf Cassette gespeichert werden. Selbst zusammengestellte Spiele können auf diese Weise auch in Zukunft wieder gespielt werden. Einzelheiten sind auf Seite 00 zu finden.

## PUNKTEZÄHLUNG

Graben eines Lochs .....	250 Punkte
Feind fällt in ein Loch .....	75 Punkte
Feind wird in einem Loch verschüttet .....	75 Punkte
Bonus .....	1500 Punkte
(nach absolvieren einer Spielstufe)	

## ILLUSTRATION



## SERIE SG-1000

- I. Wenn während des Spiels beide Knöpfe des Joysticks (linker und rechter Knopf des Joystick-Bedienungsfelds) gedrückt gehalten werden, erscheint folgende Information auf dem Bildschirm:

1. PLAY LEVEL
  2. ADDITIONAL PLAYERS
  3. ESCAPE
  4. RETURN

Den Joystick nach vorn drücken und eine der Nummern (1. bis 4.) wählen. Die gewählte Nummer wird blinken. Folgende Einstellungen sind möglich:

1. **PLAY LEVEL:**  
Den linken Knopf des Joystick-Bedienungsfelds drücken, um die Spielstufe (PLAY LEVEL) schrittweise zu erhöhen, den rechten Knopf drücken, um die Spielstufe zu vermindern.
  2. **ADDITIONAL PLAYERS:**  
Durch Drücken eines der beiden Knöpfe des Joysticks läßt sich die Zahl der Spieler von 1 bis 999 erhöhen.
  3. **ESCAPE:**  
Einen der beiden Knöpfe drücken, um das Spiel weiterzuführen, wenn der Spieler in einer Wand feststeht. Die Spielerzahl wird um 1 vermindert und das Spiel beginnt erneut.
  4. **RETURN:**  
Nach Wahl der Spielstufe (PLAY LEVEL) und Anzahl der zusätzlichen Spieler (ADDITIONAL PLAYERS) einen der beiden Knöpfe drücken, um das Spiel weiterzuführen.
- II. Mit dem Videospiel der Serie SG-1000 allein können die vorgegebenen Spielstufen zwar voll gespielt werden, man kann jedoch keine eigenen Labyrinth zusammenstellen. Für die Erstellung eigener Spiele ist der Anschluß der SEGA Tastatur SK-1100 an das Gerät der Serie SG-1000 notwendig.

## SERIE SC-3000 ODER SERIE SG-1000 + SK-1100

Während des Spielens sind folgende Einstellungen möglich.

**CTRL - [6]**: Übergang zur nächsten Spielstufe (Szene Nr.).

**CTRL - [2]**: Erhöhung der Spielerzahl von 1 bis 999.

**CTRL - [A]**: Diese Tasten drücken, wenn der Spieler in einer Irrgartenwand feststeht und sich nicht befreien kann. Hierbei geht der Spieler verloren, worauf das Spiel fortgesetzt wird.

**CTRL - [R]**: Nach Drücken dieser Tasten erscheint GAME OVER (Spiel zu Ende) auf dem Bildschirm, wonach auf DEMO (Spieldemonstration) geschaltet wird, dem Zustand vor Spielbeginn.

Beim Spielen der gewählten Spielstufe sind folgende Steuerbefehle möglich:

### Ⓐ EINGABE DES AUFBEREITUNGSMODUS

Abhängig von der Bildschirmanzeige sind folgende 3 Möglichkeiten gegeben:

- Während des DEMO-Laufs: **CTRL - [E]**
- Während des Spielens: **CTRL - [R] → CTRL - [E]**
- Nach Drücken der START-Taste und vor Bewegungen des Spielers: **CTRL - [E]**

POSITIONSANZEIGER-  
Steuertasten,

**LODE RUNNER  
BOARD EDITOR**

**HOME  
CLR.**

**INS  
DEL.**

Joystick bewegen oder  
rechten bzw. linken Knopf  
des Joystick- Bedienungsfelds drücken.

- \* Bei **CTRL - [E]** bzw. **CTRL - [R]** müssen beide Tasten gleichzeitig (**CTRL + [E]** oder **[R]**) gedrückt werden.

### Ⓑ EINGABE DER SPIELSTUFE

**P** → **PLAY LEVEL 001** → 001 - 080 (Eingabe der Spielstufe Nr.)

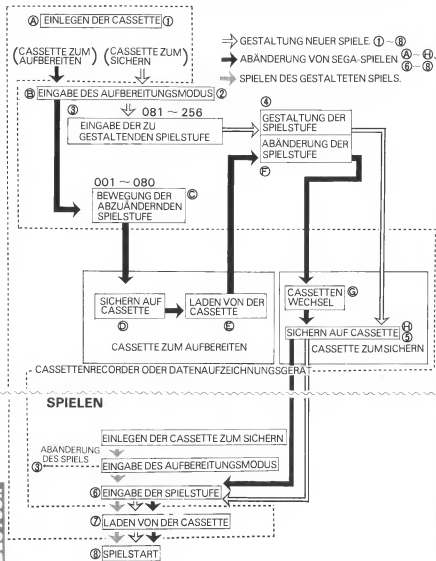
**PLAY LEVEL XXXX** → **CR** → Spiel-START

Nun ist es an der Zeit, daß man seine eigenen Spiele gestaltet und für zukünftigen Gebrauch auf Cassette sichert (speichert). Hierbei kann man eigene Spiele von Grund auf individuell zusammenstellen, oder aber vorgegebene SEGA-Spiele ändern.

Hierzu zuerst Tabellen 2 und 3 studieren und danach, wenn man sich mit den Tabellen vertraut gemacht hat, Tabelle 1 lesen. Spiele lassen sich auf leichte Weise gestalten bzw. ändern. Für die Gestaltung von Spielen müssen zwei Cassetten vorbereitet werden. Eine zum Aufbereiten (wird zum Sichern der abzuändernden Spiele gebraucht) und eine andere zum Sichern (Speichern der neu geschaffenen Spiele auf Cassette).

# ABÄNDERN & GESTALTEN VON SPIELEN (TABELLE 1)

- ⇒ GESTALTUNG NEUER SPIELE. ① ~ ⑧
- ABÄNDERUNG VON SEGA-SPIELEN ① ~ ④, ⑥ ~ ⑧
- SPIELEN DES GESTALTETEN SPIELS.



## GESTALTUNG NEUER SPIELE (TABELLE 2)

① **DAS BAND ZUM SICHERN IN DEN CASSETTENRECORDER EINLEGEN**  
(SIEHE VORSICHTSMASSEL 2 AUF SEITE 10)

② **EINGABE DES AUFBEREITUNGSMODUS (WIE a) AUF SEITE 6**

③ **EINGABE DER ZU GESTALTENDEN SPIELSTUFE**

**E** → **EDIT LEVEL 001** → EINGABE DER STUFE Nr. (081-256)

**EDIT LEVEL 081**

**CR**

**TAPE LOAD (Y/N)**

**N**

(SIEHE VORSICHTSMASSEL 3 AUF SEITE 10)

DER POSITIONSANZEIGER ERSCHEINT AM LINKEN ENDE DES LEEREN BILDSCHIRMS

④ **GESTALTUNG DER SPIELSTUFE**

DEN POSITIONSANZEIGER MIT DEN POSITIONSANZEIGER-STEUERTASTEN AUF DEM BILDSCHIRM BEWEGEN UND ZUR GESTALTUNG DER NEUEN SPIELSTUFE DIE TASTEN **1** ~ **0** DRÜCKEN



1 ANGRABFAHIGER BLOCK



2 NICHT ANGRABFAHIGER BLOCK



3 LEITER



4 BALKEN



5 GRUBE



6 DIE LEITER, DIE NACH FINDEN ALLER GOLDKISTEN ERSCHEINT



7 GOLDKISTE



8 FEIND (HÖCHSTANZAHL AN FEINDEN IST 5)



9 SPIELER (1)



0 LEER (LÖSCHT DIE GESTALTETE SZENE)

(SIEHE VORSICHTSMASSEL 4 AUF SEITE 11)

⑤ **SICHERN AUF CASSETTE**

**CTRL - Q** → **LEVEL HAS BEEN -- MODIFIED LEVEL (Y/N)**

**LODE RUNNER BOARD EDITOR** ← **N**

**SAVE START** ← **Y**

AUFZEICHNUNGSMODUS DES CASSETTENRECORDERS (AUFNAHME - WIEDERGABE ODER SICHERN - LADEN)

AM STARTPUNKT DES SICHERNS DIE ABLESUNG DES CASSETTENRECORDER-ZAHLEWERKS NOTIEREN

**SAVE END** → **LODE RUNNER BOARD EDITOR** → **TAPE STOP**

NACH DEM SICHERN DIE ABLESUNG DES CASSETTENRECORDER-ZAHLEWERKS NOTIEREN

**EIN ANDERER WEG ZUM SICHERN**

**CTRL - S**

AM STARTPUNKT DES SICHERNS DIE ABLESUNG DES CASSETTENRECORDER-ZAHLEWERKS NOTIEREN, SICHERGEGEHEN, DASS DER CASSETTENRECORDER AUF SICHERN GESTELLT IST UND DANACH DIE BEIDEN TASTEN DRÜCKEN. HIERDURCH

LÄSST SICH DER VORGANG IN EINEM SCHRITT DURCHFÜHREN NACH DEM SICHERN DIE ABLESUNG DES CASSETTENRECORDER-ZÄHLERS NOTIEREN

(SIEHE VORSICHTSMASSREGELN 5 & 6 AUF SEITE 11)

## SPIELEN DES SELBSTGESTALTETEN SPIELS

**EINLEGEN DER CASSETTE, AUF DIE DAS SELBSTGESTALTETE SPIEL GESICHERT IST**

**EINGABE DES AUFBEREITUNGSMODUS (WIE ② AUF SEITE 6)**

ABANDERN DES SPIELS → ③

### ⑥ EINGABE DER SPIELSTUFE

**P** → **PLAY LEVEL 001** → SPIELSTUFE Nr. (081 - 256) EINGEBEN

**TAPE LOAD (Y/N)** → **CR** → **PLAY LEVEL 081**

### ⑦ LADEN VON DER CASSETTE

DAS CASSETTENBAND BIS ZU DER ZÄHLERABLESUNG ZURÜCKLAUFEN LASSEN, DIE AM STARTPUNKT DES SICHERNS NOTIERT WURDE

CASSETTENBAND STOPPT

**Y** → **LOAD START** → SPIELSTUFE WIRD AUF DEM BILDSCHIRM AN GEZEIGT

LADEN VON DER CASSETTE (WIEDERGABE)

**FOUND**

**LOAD END**

(SIEHE VORSICHTSMASSREGEL 8 AUF SEITE 11)

### ⑧ SPIELSTART

## ÄNDERN VON SEGA-SPIELEN (TABELLE 3)

**① EINLEGEN DER CASSETTE FÜR DIE AUFBEREITUNG**

**② EINGABE DES AUFBEREITUNGSMODUS (WIE ② AUF SEITE 6)**

### ③ BEWEGUNG DER ABZUÄNDERNDEN SPIELSTUFE.

**M** → **MOVE LEVEL 001**

EINGABE DER NUMMER DER ZU ÄNDERNDEN SPIELSTUFE (001 - 080)

**MOVE LEVEL 001** → **CR**

**MOVE LEVEL 001 TO LEVEL 081**

EINGABE DER NUMMER, ZU DER DIE ABZUÄNDERNDE SPIELSTUFE BEWEGT WERDEN SOLL (081 - 256)

**MOVE LEVEL 001 TO LEVEL 081**

**CR** → **MOVE LEVEL 001 TO LEVEL 081**

**TAPE SAVE (Y/N)**

(SIEHE VORSICHTSMASSREGEL 3 AUF SEITE 10)

(FORTGESETZT AUF DER NÄCHSTEN SEITE)

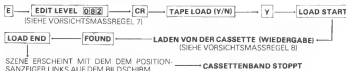


#### ④ SICHERN DER ABZUÄNDERNDEN SPIELSTUFE AUF CASSETTE.

AUFZEICHNUNGSMODUS  
DES CASSETTENRECORDERS  
(AUFNAHME - WIEDERGABE  
ODER SICHERN - LADEN)



#### ⑤ LADEN VON DER CASSETTE



#### ⑥ ABÄNDERUNG DER SPIELSTUFE (WIE ④ AUF SEITE 8)

(SIEHE VORSICHTSMASSREGEL 4)

#### ⑦ DIE CASSETTE FÜR DIE AUFBEREITUNG DURCH DIE CASSETTE ZUM SICHERN ERSETZEN.

(SIEHE VORSICHTSMASSREGEL 2)

#### ⑧ DIE VOLLSTÄNDIG ABGEÄNDERTE SPIELSTUFE AUF CASSETTE SICHERN (WIE ⑤ AUF SEITE 8).

(SIEHE VORSICHTSMASSREGELN 5 & 6)

ES KANN WIE UNTER ⑥ & ⑦ AUF SEITE 9 BESCHRIEBEN GESPIELT WERDEN.

## VORSICHTSMASSREGELN

**VORSICHTS-MASSREGEL 1:** Die 4 auf Seite 5 beschriebenen Joystick-Bedienungen sind nur möglich, wenn nur der Joystick an das Gerät der Serie SG-1000 angeschlossen ist und der Anschluß des Joysticks an die Tastatur (Serie SC-3000 oder Serie SG-1000 + SK-1100) wirkungslos ist. In diesem Fall die Einstellungen wie auf Seite 6 beschrieben mit der Tastatur durchführen.

**VORSICHTS-MASSREGEL 2:** Beim Einlegen der Cassette zum Sichern muß darauf geachtet werden, daß sich der Beginn des Magnetbandes an der in der unteren Abbildung durch den Pfeil gekennzeichneten Position befindet, damit der Zähler des Cassettenrecorders an dieser Stelle exakt auf 000 gestellt werden kann.



**VORSICHTS-MASSREGEL 3:** Neu gestaltete Spielstufen können in beliebiger Reihenfolge auf Cassette gesichert (gespeichert) werden. Es empfiehlt sich jedoch, Spielstufen von 81 bis 256 in richtiger Reihenfolge zu sichern, da hierdurch gewünschte Spielstufen später leichter gefunden werden können.

- VORSICHTS-** Beim Einprogrammieren neuer Spielstufen muß unbedingt darauf geachtet werden, daß auch ein Spieler eingegeben wird.
- MASSREGEL 4:**
- VORSICHTS-** Beim Sichern sollte man sich die Ablesung des Cassettenrecorder-Zählers vor und nach dem Sichern notieren, um Anfangs- und Endpunkt zum Laden einer Spielstufe von der Cassette, oder Sichern neuer Spielstufen finden zu können. Andernfalls könnte der Anfang oder das Ende eines Programms beim Sichern eines anderen Programms gelöscht werden, wonach die Spielstufe nicht mehr geladen werden kann.
- MASSREGEL 5:**
- VORSICHTS-** Es kann vorkommen, daß Laden und Sichern von Spielen mit Cassettenrecordern anderer Hersteller nicht durchführbar ist. Sowohl die Geräte der Serie SC-3000 als auch die Geräte der Serie SG-1000 + SK-1100 sind nicht mit einer Bestätigungsfunktion versehen.
- MASSREGEL 6:** Nach dem Sichern sollte man das gerade gesicherte Spiel wie in ⑥ und ⑦ auf Seite 9 gezeigt laden und überprüfen, ob es wie vorgesehen auf dem Bildschirm erscheint.
- VORSICHTS-** Durch Bewegen dieser Spielstufe zu einer Stufe zwischen 81 und 256 wird die ursprüngliche Spielstufe 1 nicht gelöscht. Spielstufe 1, die zum Beispiel zur Stufe 256 bewegt und dort geändert wurde kann nicht zur ursprünglichen Spielstufe 1 zurückbewegt werden.
- MASSREGEL 7:**
- VORSICHTS-** ● Wenn Laden von einer Cassette mit Anzeige des Wortes **SKIP** endet, so bedeutet dies, daß die beim Sichern eingegebene Spielstufennummer nicht mit der zum Laden eingegebenen Nummer übereinstimmt. In diesem Fall muß das Cassettenband zurückgespult und der Heimcomputer sodann ausgeschaltet werden. Den Computer sodann wieder einschalten, die Aufbereitungsmodus (EDIT) eingeben und wie bei ⑥ und ⑦ auf Seite 9 beschrieben vorgehen.
- MASSREGEL 8:** ● Wenn während des Ladens von der Cassette nach einer gewissen Zeit **TAPE READ ERROR** angezeigt wird, wird auf den Zustand gestellt, der auch bei Eingeben des Aufbereitungsmodus vorhanden war. In diesem Fall wie bei ⑥ und ⑦ auf Seite 9 beschrieben vorgehen. Solche Fehler treten auf, wenn der Lautstärkepegel falsch ist oder wenn ein altes Cassettenband verwendet wird. Dies ist keinesfalls eine Störung des Computers, sondern ist auf den Betrieb des Cassettenrecorders zurückzuführen. Man kann versuchen, Laden durch Verstellen der Lautstärkepegel zu ermöglichen. Wenn dies jedoch nicht gelingt, wird die Verwendung des SEGA DATENAUFZEICHNUNGSGERÄTS SR-1000 empfohlen.

## LISTE BESONDERER TASTEN

TASTEN	FUNKTION
<b>CTRL</b> - <b>G</b>	Übergang zur nächsten Spielstufe (Szene Nr.).
<b>CTRL</b> - <b>2</b>	Erhöhung der Spielerzahl von 1 bis 999.
<b>CTRL</b> - <b>A</b>	Diese Tasten drücken, wenn der Spieler in der Irrgartenwand feststeht. Hierbei geht der Spieler verloren und das Spiel wird weitergeführt.
<b>CTRL</b> - <b>R</b>	Nach Drücken dieser Taste erscheint GAME OVER (Spiel zu Ende) auf dem Bildschirm, wonach zum DEMO-Lauf (Modus vor Spielbeginn) übergegangen wird.
<b>CTRL</b> - <b>E</b>	Eingabe des Aufbereitungsmodus.
<b>E</b>	Eingabe der zu gestaltenden Spielstufe.
<b>P</b>	Eingabe der Spielstufe.
<b>M</b>	Eingabe des abzuändernden Spiels
<b>CTRL</b> - <b>Q</b>	Sichern (SAVE) nach Funktionsbestätigung möglich
<b>CTRL</b> - <b>S</b>	Sichern in einem Schritt möglich.



# LODE RUNNER™

In this game, the player is required to repeatedly "think" and "take action" to go through and clear the maze scenes by solving their mysterious riddles while overtaking the enemy's guards who are relentlessly in pursuit of him.

After collecting all of the gold chests, you must come up with new fresh ideas in order to successfully challenge the next level scene.

Although your experience gained from the previous play action will help you overcome some of the future maze scenes, you still have to be constantly on the alert. You can also enjoy creating your own games by using the keyboard.

This is an intriguing game which requires intellectual depth to skillfully maneuver the unknown maze structures that consecutively develop one after another.

\* Use this game cartridge on SEGA Personal Computer SC-3000 or SEGA Computer Video game SG-1000.

\* The actual appearance of this product may differ from that of the package's illustration.

\* We are confident in the quality of our products. However, if you find any problem with said product, please contact the store that you bought this product from.

In questo gioco, bisogna continuare a "pensare" e a "passare all'azione" per districarsi nel labirinto misterioso, per scoprire i segreti e sfuggire alle guardie del nemico, sempre all'inseguimento.

Dopo aver raccolto tutti gli scrigni, bisognerà trovare idee completamente nuove, per far fronte alle sfide lanciate al livello seguente.

Benché l'esperienza raccolta nelle azioni precedenti sia di grande aiuto per affrontare i labirinti futuri, bisognerà essere continuamente all'erta.

Si possono pure creare schemi di gioco propri, usando le tastiere.

Questo è un gioco appassionante, che domanda un grande impegno intellettuale, per manovrare abilmente le sconosciute strutture del labirinto, che si sviluppano improvvisamente una dopo l'altra.

\* Usare questa cartuccia sul SEGA personal Computer o SEGA Computer Video game SG-1000.

\* In realtà, l'aspetto di questo prodotto può essere diverso da quello del prodotto illustrato sull'imballaggio.

\* Crediamo nella qualità dei nostri prodotti, tuttavia, qualora aveste problemi con detto prodotto, si prega di rivolgersi al negozio dove il prodotto è stato acquistato.

Le joueur doit, dans ce jeu, alternativement "penser" et "agir" pour traverser avec succès le labyrinthe en résolvant ses énigmes mystérieuses tout en évitant les gardes de l'ennemi qui le poursuivent implacablement.

Après avoir récolté tous les coffres d'or, vous devez trouver de toutes nouvelles idées afin de faire face avec succès à la scène suivante.

Bien que l'expérience acquise par les actions de jeu précédentes vous aident à vaincre certaines des scènes de labyrinthe futures, vous devez cependant être constamment sur le qui-vive.

Vous pouvez également créer vos propres jeux en utilisant le clavier.

C'est un jeu intrigant qui nécessite une certaine profondeur intellectuelle pour manœuvrer avec adresse les structures inconnues de labyrinthe qui se développent consécutivement, les unes après les autres.

\* Utilisez cette cassette de jeu sur l'ordinateur personnel SC-3000 SEGA ou sur l'ordinateur pour jeux vidéo SG-1000 SEGA.

\* Il se peut que l'aspect véritable de cet article ne corresponde pas à l'illustration représentée sur son emballage.

\* Nous avons entièrement confiance dans la qualité de nos produits. Si l'environnement que vous avez un problème avec cet article, nous vous prions de contacter le magasin où il a été acheté.



Dies ist ein Spiel, bei dem man wiederholt "denken" und dann "handeln" muß, um in den ver-

wirrenden Labyrinth seinen Weg zu finden, wobei man einerseits mysteriöse Rätsel lösen und andererseits die feindlichen Wächter umgehen muß, welche einem immer dicht auf den Fersen folgen.

Wenn man alle Goldtruhen gesammelt hat, sind neue Ideen und Wege nötig, um die folgende Spielstufe erfolgreich zu meistern.

Obwohl die in den vorherigen Stufen gesammelte Erfahrung eine große Hilfe bei der Überwindung neuer Probleme bedeutet, muß man dennoch unablässig auf der Hut sein.

Mit der Tastatur können Spiele auch selbst zusammengestellt und gespielt werden.

Dies ist ein fesselndes Spiel und erfordert einiges an intellektueller Tiefe für die Überwindung der Probleme, die in Form von sich immer neu entwickelnden Labyrinth gestellt werden.

\* Diese Spiel-Kassette kann mit dem SEGA Personal Computer SC-3000 oder dem SEGA Videospiele SG-1000 verwendet werden.

\* Das Aussehen dieses Produkts kann von der auf der Verpackung gezeigten Illustration verschieden sein.

\* Wir sind von der Qualität unserer Produkte überzeugt. Falls sich mit diesem Produkt jedoch Probleme ergeben sollten, so wenden Sie sich bitte an das Geschäft, wo es gekauft wurde.